IL CAVALIERE DEL NEVADA

di Gabriele Riva

Demo2 Marzo10

Sella il cavallo!

Prima di iniziare a giocare, devi definire il tuo personaggio, determinare quali sono i suoi punti di forza. Per fare ciò, hai 11 punti da distribuire liberamente fra questi quattro Attributi:

Mano (♠) rappresenta le azioni fisiche, ovvero qualsiasi cosa tu compia con le mani o il corpo. Mano copre qualsiasi cosa dal cazzotto al saper fare i nodi.

Occhio (♢) misura l'acume dei tuoi sensi e il tuo intelletto. L'Occhio può avvertirti di un'imboscata al canyon, o può ragguagliarti sulle tradizioni Apache.

Fegato (♣) riflette il vigore e la salute, così come il coraggio e la freddezza: serve Fegato per affrontare l'intero esercito texano, e serve molto Fegato per non farti tremare la mano.

Cuore (♡), infine, descrive le tua capacità sociali e il tuo carisma. Serve Cuore per convincere la città a ribellarsi ai bulli della ferrovia.

Una volta che hai deciso come ripartire i punti disponibili, volta pagina e comincia a leggere all'**1**.

1

Il sole si sta stendendo basso all'orizzonte, e i suoi ultimi raggi dipingono ogni cosa che incontrano di tutte le sfumature del color pesca, , dalle nuvole ai profili dei cactus. La città di Clarksville si adagia a poche centinaia di metri a nord. Qualche luce di saloon, qualche rumore di indistinta natura, quel rumore tipico di stivali sulle assi di legno. Tu non sei esattamente un lupo del deserto, ma di città di frontiera ne hai viste... e da fuori cominciano ad assomigliarsi tutte. Tutte con gli stessi personaggi, gli stessi problemi. Il saloon, lo sceriffo, i fuorilegge, le puttane, il whisky.
Da fuori *sono* tutte uguali.
Tu non hai mai avuto motivo di immischiarti. Non sono faccende che ti riguardano. Finché la pistola non è puntata verso di te, hai la sicurezza di veder sorgere il sole anche domani. Ed è sicuramente meglio vederlo sorgere fuori da una bara. Il vero problema è che purtroppo sono i guai a incappare in te, e spesso le proverbiali pistole sono effettivamente puntate su di te.

Il tuo cavallo cammina ormai sempre più affannosamente; è stato un viaggio lungo anche per lui, e Clarksville capita proprio nel momento giusto. Sarà sicuramente un discreto giaciglio per riposare le ossa. Tutte le città di frontiera lo sono, se non hai la pistola puntata contro.

Passo dopo passo, la sagoma di Clarksville si fa sempre più grossa e rumorosa, e alla fine tu e il tuo cavallo arrivate al **51**

2

Lo sceriffo ti fa entrare e chiude la porta dietro di sé spingendola con il piede, sempre tenendo il fucile puntato verso la tua schiena. L'ufficio non è molto grande, ma è pulito e ordinato: sul lato sinistro c'è una scrivania piena di fogli con una piccola lampada a far da unica fonte di luce al posto, un paio di sedie, un armadietto (probabilmente pieno di armi), e a destra alcune fila di sbarre delimitano tre celle per i prigionieri.

-Siediti- ti dice, porgendoti la sedia di fronte alla sua scrivania, -e non fare scherzi-.
Con un'arma puntata contro e le manette ai polsi, si tende ad essere molto accondiscendenti: ti siedi.
Lo sceriffo si siede di fronte a te, dietro la scrivania. Posa il clarino sul lato destro, tenendolo però sempre a portata di braccio. Dopodiché si rilassa sulla sedia, inclinandosi sullo schienale.
-Mi chiamo Stanley McGee, forse già mi conosci. Come avrai capito, rappresento la legge nella ridente cittadina di Clarksville. Probabilmente ti starai chiedendo perché prima, fra tutti, ho arrestato proprio te-
In effetti, sì.
Accendendosi una sigaretta, ti sorprende dicendo: -Io ti conosco, sai?-
Sei lusingato. E anche un po' turbato.
-Ti chiami Kelly,- continua, -Chad Kelly. Sapevo che eri diretto qui. Prima non ero sicuro che fossi tu, ma ne ho avuto la certezza non appena t'ho visto bene in faccia.-
Solleva dalle scartoffie sul tavolo una specie di ritratto segnaletico, e te lo mostra.
-Direi che è piuttosto accurato, non trovi?-
-Sono forse ricercato?- chiedi.
-No, no, certo che non sei ricercato... non hai fatto niente di illegale. Diciamo solo che sei in una ristretta lista di "osservati speciali".-
Ecco di cosa chiacchierano due sceriffi quando mangiano insieme.
-E perché mai sono in una lista così esclusiva?-
-Sappiamo che hai... del *talento*- risponde con calma lo sceriffo McGee, -e non appena mi è stata presentata questa richiesta di lavoro "particolare", e ho saputo che tu eri diretto qui, ho subito pensato di vendere al bovaro il toro dalle corna più grosse.-
Non ti esalta del tutto questo paragone con una bestia da macello.

"Perché l'arresto?" (**48**)
"Che tipo di lavoro?" (**49**)

3

Arrivi alla stalla con il tuo baio. Scendi dal cavallo, e ispezioni la stalla: dopo un'attenta analisi concludi che è una stalla, punto. Cosa vuoi che ci sia? Un troll? Un acciarino?
Tanto il tuo cavallo non lo lasci lì. D'accordo che è vecchio e che è solo un cavallo, ma per Dio,

morirebbe di dispiacere a starsene lì da solo tutta la notte. E non lo lasci poi in quel porcile. Perché dopo una seconda scrupolosa riflessione, concludi che non è una semplice stalla. E' una stalla *lercia*. Meglio lasciare il cavallo alla piccola stalla riservata ai clienti del saloon.

Puoi dirigerti direttamente lì al **4**, oppure continuare il tour andando ad ammirare la banca al **5** o l'armeria al **6**. Se invece vuoi ispezionare più a fondo questa merda di stalla, vai al **11**.

4

Il saloon sembra essere l'unica cosa viva in città. Non appena entri nell'edificio, i tuoi occhi impiegano qualche istante per abituarsi all'improvvisa luce; quando l'abbaglio smette di mangiucchiarne i contorni, riesci a distinguere le numerose e rumoreggianti figure che si muovono nel locale. Gridano, gesticolano, s'agitano, praticamente è quasi impossibile camminare senza entrare in contatto con qualche gomitata o qualche sputo. A destra c'è il bancone, con una manciata di clienti e il barista. Nessuno ti colpisce particolarmente. Al centro ci sono i tavoli: sulla maggior parte la gente beve e chiacchiera, qualcuno con una ragazza seduta sulle sue ginocchia, ma su un tavolo si svolge una partita di poker con un mucchio di soldi in ballo, a quanto pare. A sinistra c'è la scala che conduce al piano superiore, dove ci sono le stanze da letto, e nel sottoscala c'è un gruppetto di cowboy che si sta sfidando a freccette. C'è pure un piano, ma manca il pianista che suona: probabilmente nessuno riuscirebbe a udirlo, con il baccano infernale che c'è.

Se vuoi andare al bancone vai al paragrafo **7**, se ti va di dare un'occhiata alla partita di poker vai al **8**, o se preferisci giocare a freccette vai al **9**. Tuttavia se non ti fidi, puoi sempre fare dietro-front, uscire dal saloon e andare al **10** in cerca di un altro posto dove dormire.

5

Guarda, una banca!
Che cose allucinanti che vi siete inventati voi uomini bianchi! Quattro mura super-blindate dove metti i soldi in attesa che te li rubino! O li rubano i rapinatori, o i banchieri, anche se in una maniera decisamente meno spettacolare. Almeno quando sono i rapinatori a rubare, c'è sempre una storia da raccontare.
La banca è chiusa, ovviamente. Aprirà domani mattina. Tanto non devi farci niente... i tuoi quattro soldi preferisci tenerteli addosso. Sei più tranquillo a saperli lì con te. Sono al sicuro, tu sei un tipo che si tiene lontano dai guai.

In attesa dell'apertura comunque, puoi provare ad alloggiare al saloon locale al **4**, da dove senti provenire molti rumori di stivali, bicchieri e voci. Oppure puoi andare a osservare l'armeria al **6** o la stalla della città al **3**.

6

L'armeria è chiusa.

Eppure di sera alla persone viene più facilmente voglia di premere i grilletti; dovrebbe essere l'ora di punta per chi vende pistole, fucili e pallottole. Per quello che ti frega, ovviamente. Tu di solito non hai mai avuto molte occasioni per sparare alla gente.
Le finestre dell'armeria che danno sulla strada sono piccole e sbarrate, non riesci a vedere nulla dell'interno. E la gente comincia pure a fissarti, mentre scruti con la faccia appiccicata alle sbarre.

Meglio smettere e andare al saloon al **4**. Sei sempre libero di appiccicare la faccia anche alla banca al **5** e alle stalle al **3**, per quel che mi interessa.

7

Ti avvicini al bancone. Il barista è un signore basso, di mezza età. Ti siedi su uno dei pochi sgabelli non ancora occupati: di fianco a te, un gruppo di tre grossi e rumorosi omoni ridono visibilmente sbronzi. Ordini una birra, che arriva qualche momento più tardi.
Mentre sorseggi il boccale, puoi cogliere l'occasione di fare quattro chiacchiere col barista, prima di chiedere una stanza per la notte.

Gli chiedi chi comanda in città? Vai al **23**.
Chiedi le ultime novità locali? Vai al **24**.
Se vuoi bere la tua birra in santa pace, vai al **25**.

8

Ti avvicini al tavolo dove quattro cowboy stanno giocando a poker. La posta è molto alta, nel piatto riesci a contare diverse decine di dollari. C'è quasi un'atmosfera magnetica, non vola una mosca intorno a questi quattro uomini.
Ti avvicini e ti mescoli fra la piccola folla di osservatori in piedi attorno al tavolo.
In questo momento due giocatori hanno lasciato la mano, e ne sono rimasti altrettanti a vedere. Uno è un uomo distinto, vestito con abiti raffinati, sui cinquanta anni circa; nonostante l'età l'abbia reso grigio di capelli e di pizzetto, sembra essere ancora in forma strepitosa. Forse un ex-militare, chi lo sa.
L'altro è un grassone. Letteralmente, non capisci come potrebbe reggerlo un cavallo, un tipo del genere. E ha due baffi che riflettono le dimensioni del corpo.

Ora vedono... il grassone pone sul tavolo una doppia coppia di 7 e Jack; l'uomo distinto ridacchia, e mostra il suo full di Re e 6. Ride sguaiatamente quando si prende il gruzzolo in mezzo al tavolo, mentre il grassone urla e si dispera. Infuriato, prende il suo cappello dal tavolo, si alza facendo cadere la sedia, e se ne esce dal saloon che ancora sta bestemmiando. L'elegantone s'appropria delle fiche in mezzo al tavolo, beandosi di ciascuna.

Ora che c'è un posto libero, hai l'occasione di inserirti nella partita.
Siediti al tavolo da gioco al **32**.

9

Ti avvicini al gruppetto delle freccette, e puoi notare un quasi sincero e innocente divertimento sui volti di questi cinque uomini, che di sincero e innocente non hanno altro. Tuttavia la sfida pare molto concitata; ogni volta che uno dei giocatori centra un numero alto, gli altri gridano e imprecano. Chiedi se ti è permesso inserirti nella partita: dopo qualche breve sguardo di consultazione, i cinque sono d'accordo nel lasciarti tirare.
Ti metti di fronte al tabellone, praticamente con i gradini della scala a una spanna dal cappello. Ogni volta che qualcuno passa sopra, senti i cigolii del legno e vedi la polvere cadere davanti ai tuoi occhi. Ad ogni modo, ti metti in posizione, e sei pronto ad eseguire un veloce movimento di polso.

Prendi un normale mazzo di carte, ed scopri un numero di carte pari al doppio della tua Mano: dato che non hai ancora deciso i tuoi Attributi, diciamo solo che scopri 6 carte (se ti esce un jolly, puoi attribuirgli un qualsiasi valore a te utile).

Se non ottieni nessuna combinazione, vai al **12**.
Se ottieni una coppia, vai al **13**.
Se ottieni una doppia coppia o più, vai al **14**.

10

La notte sta diventando abbastanza fredda, più per il vento che per la temperatura, che, anzi, è relativamente mite. Ma forse tutto il vento e la polvere di questo mondo sono preferibili agli ubriachi e ai delinquenti vogliosi di menare le mani.

Se ad ogni modo vuoi tornare nel saloon, vai al **4**
Ma se hai definitivamente deciso di dormire all'addiaccio, vai al **16**

11

Ehi! Avevo torto!
In questa stalla c'è *effettivamente* un acciarino! Che tesoro inestimabile, vero?
Parliamoci chiaro, non ti serve assolutamente a nulla, dato che hai già il tuo, ma dimostra che nemmeno io sono onnisciente.

Novello Long John Silver, rigetti nella biada sozza l'acciarino malmesso, e torni orgoglioso della scoperta al **3**.

12

FOK!
Proprio mentre stavi per rilasciare il dardo, sono intervenute due variabili esterne.
La prima è che uno sbuffo di polvere di troppo ti ha fatto starnutire proprio nella fase ultima del lancio. La seconda è che un tale con un poncho e un cappello troppo piccolo, sbronzo

perso, ha deciso di barcollare proprio in mezzo alla tua linea di tiro, nel disperato tentativo di provare ai suoi amici che abbastanza sobrio da prendere al volo una freccetta.
Il risultato puoi immaginarlo.
Non appena ti rendi conto dell'incidente, capisci che potrebbe non esserci spazio per la diplomazia; la freccetta lo ha colpito in piena guancia, e l'ubriacone scoppia in un urlo fragoroso non appena sente la punta del dardo nella propria bocca.
-Juan!-
Non appena si levano queste parole, i cinque che giocavano con te si dileguano, veloci come scarafaggi che rifuggono la luce.
-Chi è stato, Juan! Dimmelo che gliela faccio pagare io, gliela faccio!-
La voce, dal marcato accento messicano, è quella di un uomo massiccio, anch'egli con un poncho del tutto simile a quello dell'ubriacone. Tuttavia questo sembrava decisamente in forma, e, peggio ancora, sobrio.
Pur non smettendo di contorcersi a terra dal dolore, l'ubriaco Juan ti indica al tizio grosso, che si gira e ti punta con lo sguardo di un bufalo furente.
-Sei stato tu a fare questo a mio fratello? Bene, voglio vedere come farai dopo a tirare con tutte le dita spezzate!-
Dicendo questo, il fratello di Juan estrae un coltello e ti si getta contro.

Sai combattere, vero? Come? Non te lo ricordi più? Allora vai al **20**.
Se ti ricordi perfettamente come si combatte, vai al **21**

13

FOP!
Il tiro è discreto, ma non certo eccezionale. Gli altri ti esortano a provarci di nuovo. Questi tizzoni d'inferno devono vederti come un dannato novellino. Il crudele mondo del freccettismo.
Esiste come parola, "freccettismo"?

Estrai dal mazzo 6 carte.

Se non ottieni nessuna combinazione, vai al **12**.
Se ottieni una coppia di numeri, vai al **15**.
Se ottieni una coppia di figure o più, vai al **14**.

14

Hai fatto centro! Congratulazioni! Un tiro magnifico!
La tua soddisfazione non si riflette, ahimè, sugli altri giocatori, che ti mandano via offesi, escludendoti dal gioco. Certa gente non sa perdere.
Ma che ti frega, tu hai appena ottenuto una Benedizione!

Non sai cos'è una Benedizione? Oh beh, nessun problema, te lo dico al **40**.

15

FOP!
Il tiro è discreto, anche se inferiore a quello di prima. Gli altri ti esortano a provarci di nuovo. Stavolta però, quando lo dicono scoppiano subito a ridere. Non sei pratico del gioco, se no capiresti quanto cavolo stai tirando male.

Estrai nuovamente dal mazzo 6 carte.

Se non ottieni nessuna combinazione, vai al **12**.
Se ottieni una coppia di numeri, vai al **13**.
Se ottieni una coppia di figure o più, vai al **14**.

16

Dai una rapida occhiata ai dintorni, e concludi che il miglior posto dove bivaccare sia in un viottolo schiacciato fra due edifici di fronte al saloon: riparato dal vento, ma anche abbastanza nascosto da non attirare la curiosità dei passanti.

Prendi un mazzo di carte, e scopri un numero di carte pari al doppio del tuo Occhio: dato che non hai ancora deciso i tuoi Attributi, diciamo solo che scopri 6 carte (se ti esce un jolly, puoi attribuirgli un qualsiasi valore a te utile).

Se ottieni una coppia di numeri o meno, vai al **17**
Se ottieni una coppia di figure o più, vai al **18**

17

Non dormi particolarmente bene. Ma soprattutto non dormi particolarmente *a lungo*. Purtroppo per i tuoi sogni, un calcione in piena pancia ti riporta alla vita vera.
Apri gli occhi, e ma non fai in tempo ad afferrare il coltello. Ti trovi di fronte a quello che sembra un comune ladro, che probabilmente s'aspettava qualche sbandato, e invece ha trovato pane per i suoi denti.

Non sai come si combatte? Te lo spiego al **20**.
Se sai già tutto sui combattimenti, vai al **19**.

18

Il giaciglio improvvisato con qualche coperta e la sella del cavallo ti offre una certa comodità, e non impieghi molto per prendere sonno. Purtroppo però, il vicolo non era così nascosto come ritenevi: ti sveglia un rumore di passi che si fa sempre più vicino. Probabilmente è un bandito che crede di avere una preda facile facile a cui rubare qualcosa. Soldi, armi, vestiti, o tutte queste cose insieme. Ma la tua mente non s'è spenta con il sonno, e ora sei tu a poterlo

cogliere di sorpresa.
Senza farti notare, afferri una manciata di sabbia dal terreno, e svelto come una lince ti giri di scatto e gliela lanci sul volto. Il ladro è accecato!

Il bandito era impreparato a questa tua mossa, e tu puoi approfittare di quest'attimo estraendo 1 carta aggiuntiva nel prossimo combattimento.

Cos'è? Te lo spiego al **20**.
Se sai già tutto sui combattimenti, vai al **19**.

19

Ti getti sul ladro.

Estrai la tua Mano e il tuo Fegato.

Ladro Comune

Se riesci a ottenere una carta più alta o una coppia, vai al **30**.
Se ottieni una doppia coppia o più, vai al **31**.
Se invece perdi ottenendo una combinazione inferiore alla sua, vai al **33**.

20

Ora ti insegno a combattere. Ti serve solo un normale mazzo di 54 carte.

Estrai!
Durante la partita compirai diverse scelte a affronterai diverse difficoltà: per non essere sopraffatto da queste, ti dovrai opporre "estraendo" dal mazzo il numero di carte corrispondente ad un Attributo.
Per superare quell'ostacolo (che può essere il compiere un'azione complessa, oppure sparare a un nemico), dovrai "batterlo" alle carte, seguendo le regole del poker (per le combinazioni del poker vd. Appendice II).
Di norma, ti verrà chiesto di estrarre due diversi Attributi insieme, oppure il doppio di un Attributo: rispettivamente, dovrai pescare un numero di carte pari alla somma dei due punteggi, o al doppio del singolo punteggio.
Se estrai o peschi un jolly, sei fortunato: puoi assegnare al jolly *qualsiasi seme e valore* tu desideri.

Le Sfide
La Frontiera è un posto pieno di canaglie e diavoli. Non passa di solito molto tempo prima che la tua vita sia messa a repentaglio da qualche testa calda. Quando questo accade, vedrai

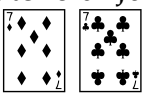
sotto il nome dell'avversario o dell'ostacolo alcune carte: queste sono la migliore combinazione del nemico. Se vuoi avere la meglio, con le tue carte devi ottenere una combinazione superiore a quella del nemico.

Se avevi deciso di dormire all'aperto, vai al **19**.
Se hai sbagliato a lanciare una freccetta, vai al **21**.
Se hai colto un baro in flagrante, vai al **22**.
Se volevi solo bere una birra in santa pace, vai al **29**.

21

Tu non fai in tempo a prendere il coltello, quindi estrai la tua Mano e il tuo Fegato meno una carta.

Fratello di Juan

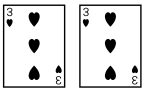


Se ottieni una coppia superiore alla sua, vai al **30**.
Se ottieni una doppia coppia o più, vai al **31**.
Se perdi ottenendo una combinazione inferiore a quella dell'avversario, vai al **33**.

22

Giunge un momento nella vita in cui si ha l'occasione di dare un bel cazzotto a qualcuno che se lo merita. Quel momento è ora! Estrai la tua Mano e il tuo Cuore!

Uomo Distinto



Se ottieni una coppia superiore alla sua, vai al **30**.
Se ottieni una doppia coppia o più, vai al **31**.
Se perdi ottenendo una combinazione inferiore a quella dell'avversario, vai al **33**.

23

-Lo sceriffo di Clarksville è Stanley McGee- risponde il barista.
Poi dopo una breve pausa, continua -I suoi metodi potranno essere non sempre... "trasparenti", ma la città è diventata molto più tranquilla e vivibile da quando è stato eletto. Alla fine non siamo preda di indiani, né di fuorilegge e a noi sta bene così-
I suoi occhi indagano diffidenti la tua figura per un momento, poi riprende il suo lavoro.

Vuoi chiedere cos'è successo di recente in città? Vai al **24**.

Se invece preferisci finire la tua birra prima di andartene a dormire di sopra, vai al **25**.

24

Il Barista risponde con tono calmo -Questa zona è diventata abbastanza trafficata negli ultimi mesi... su al Nord hanno trovato delle ossa di animali giganteschi. Arriva molta gente da Est attratta da quelle cose, sembra che ci girino molti soldi intorno. Quello che conta per gli affari, però, è che tutti passano da Clarksville!-.

Vuoi chiedere chi comanda in città? Vai al **23**.
Vuoi finire in silenzio la tua birra? Vai al **25**.

25

Hai bevuto giusto un paio di sorsi, quando senti una mano batterti sulla spalla. Ti giri e vedi che appartiene uno degli omaccioni che erano seduti a fianco a te. Visto da vicino, noti che è orrendo: ha una faccia che pare sia stata sbranata da un coyote, e lasciata per giorni al sole.
Ripensandoci, non è poi improbabile che sia andata così.
-In questa città non amiamo i forestieri- dice, mostrando una fila di denti gialli e sfiatando un alito degno di un cavallo malato.
I suoi due amici poggiano ancora le chiappe sugli sgabelli, pregustando già il sapore della rissa..

Cosa gli rispondi?
Ti scusi e te ne vai con la coda fra le gambe? Vai al **26**.
Che ha trovato pane per i suoi denti? Vai al **27**.
Oppure lo attacchi senza indugio al **28**?

26

Non hai un briciolo di dignità, ma almeno non hai la faccia gonfia di schiaffi. Esci dal saloon senza nemmeno aver finito la birra.
Dato che non ti azzardi nemmeno a rientrare, ti arrendi all'idea che dovrai dormire all'addiaccio.

Vai al **16**.

27

Un'azione così arrogante non ha la certezza del successo. Potresti fartela sotto o potrebbero loro riderti in faccia.

Estrai Occhio e Fegato!

Se ti esce una coppia di figure o più, vai al **35**.
Altrimenti, vai al **39**.

28

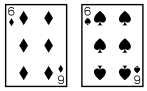
-E nella mia non sopportiamo i buzzurri, lo sapevi?-
Ti giri di scatto e assesti un bel fendente sul mento dell'Omaccione. Questo barcolla un po', ma non mostra segni di dolore.
-Guarda guarda, che bel galletto che ci è capitato!- dice dal suo sgabello un compagno dell'Omaccione.
Qui, mio caro, le cose andranno peggio prima di andare meglio.

Sai come si combatte?
No? Vai al **20**.
Sì? Vai al **29**

29

Estrai Mano e Fegato.

Omaccione



Se ottieni una coppia superiore alla loro, vai al **30**.
Se ottieni un doppia coppia o più, vai al **31**.
Se ottieni una combinazione pari o inferiore, vai al **33**.

30

Prima che il tuo avversario possa difendersi, riesci a far partire un destro dritto nel suo stomaco. Il colpo lo fa piegare per un breve istante, ma ti dà il tempo di rifilare il sinistro sulla sua tempia, causandogli un gran dolore. Sei ancora illeso, mentre il prepotente ha già subito due bei pugni nei punti vitali.

Vai al **47**.

31

Rifili un cazzotto micidiale in pieno volto, facendo volare per terra il prepotente.
-E con questo ti risvegli domattina!- esclami gongolando tutto sorridente.

Con questo gran pugno, ti sei meritato una Benedizione! Vai al **40**.

32

-Allora è rimasto qualcuno in questa città con un po' di palle!- esclama ridendo l'uomo distinto, quando chiedi di poter entrare a gioco in corso.
Ti siedi, e lanci una rapida occhiata agli altri giocatori: uno ha dei capelli rossi come il fuoco, l'altro è un messicano con un poncho coloratissimo.

L'uomo distinto è il mazziere di questa mano. Comincia a distribuire le carte. E ti sembra di notare qualcosa.

Bene, ora per vedere se sei in grado di cogliere quello che è successo, devi prendere un mazzo di carte, e estrai un numero di carte pari al doppio del tuo Occhio: dato che non hai ancora deciso i tuoi Attributi, e ignori quindi di cosa io stia blaterando, diciamo solo che scopri 6 carte (se ti esce un jolly, puoi attribuirgli un qualsiasi valore a te utile).

Se ti esce una coppia o meno, vai al **38**
Se ti esce almeno una doppia coppia vai al **34**.

33

Dài, siamo seri, non puoi prenderle!
Al di là che era un incontro *facile*, non hai nemmeno cominciato ad assaggiare quest'avventura!
Guarda, ti lascio fare una cosa che di solito gli sciamani del Grande Spirito non lasciano fare: torna al paragrafo precedente, e ritenta! Io farò finta di niente, nessun altro verrà mai a saperlo. Forza, corri!

34

Fermi tutti.
Hai visto qualcosa.
Qualcosa nel modo in cui l'uomo distinto ha smazzato. Le sue mani... quando dà la carta a se stesso, le sue mani compiono un movimento insolito. Differente.
Intanto continua a smazzare, ora tutti hanno tre carte. Qualsiasi cosa tu voglia fare, devi essere sicuro di quello che hai visto.
Ha continuato a distribuire carte, ora manca solo la sua quarta, stai attento.
Sì sì, lo hai visto! Sei sicuro!
Quando si dà la carta, non prende la carta in cima al mazzo, ma quella in fondo!

Vai al **36**,

35

Lo mandi affanculo, ti giri di nuovo sullo sgabello, e ricominci a bere la tua birra.
L'omaccione e i suoi allegri compagni mostrano un'espressione di stupore: di certo non si aspettavano che tu avessi i coglioni. Ma lo stupore lascia presto posto all'ira.
-Brutto figlio di una cagna! Con chi credi di avere a che fare!!-
Non sei stupido, sapevi che alla tua risposta apriva solo un'altra porta senza chiuderne nessuna, e ti aspettavi che l'orco ti attaccasse per primo. Ma in quell'attimo di stupore, ha perso abbastanza tempo perché tu afferrassi il boccale di vetro. Non appena quella specie di bufalo su due gambe fa per caricare il pugno, ti giri e gli spacchi il boccale in pieno volto.
Spedisci l'omaccione per terra nel mondo del dolore, e i suoi due amici s'alzano dagli sgabelli per suonarti come un violino. Ecco che però questo si rialza dal pavimento, e fa un cenno ai suoi di stare fermi: vuole affrontarti da solo.

Il tuo gesto gli ha fatto perdere lucidità, e la ferita fa sicuramente molto male. Quando nel prossimo paragrafo ti verrà chiesto di estrarre le carte, puoi estrarne una in più

Sai come si affrontano le sfide?
No? Vai al **20**
Sì? Allora non perdi tempo, e vai al **29**.

36

Con la mano blocchi il polso dell'elegantone proprio nell'istante in cui afferra la carta in fondo al mazzo.
Il problema è che speravi che la folla, e gli altri giocatori, presi dallo sdegno, patteggiassero per te. Invece è calato un odioso silenzio di tomba nel locale; il rosso e il messicano se la sono filata facendo fagotto dei propri soldi, così come buona parte dei clienti che ha mollato ragazze e bicchieri. Ma chi cavolo hai davanti?
Gli occhi dell'uomo distinto s'infiammano: -Hai appena commesso il peggior errore della tua vita- afferma.
Sorridendo con ironia, rispondi -Di solito me lo dicono tutti-.

Sei pronto a dimostrare che ha torto? Come? Non ricordi come si combatte? Allora vai al **20**.
Se ti ricordi e sei impaziente di spaccare qualche muso, vai al **22**.

37

L'ha rifatto!
Un'altra volta! E stavolta non s'è nemmeno premurato di nascondere troppo il gesto!
Non puoi sorvolare su un baro, non quando si gioca coi tuoi soldi!

Vai al **36**.

38

Probabilmente sarà stata solo la tua immaginazione, t'era sembrato di vedere uno strano movimento nelle carte. Ad ogni modo, l'uomo distinto ha finito di smazzare. Di fronte a te, hai cinque carte.

Prendi il tuo mazzo di carte (quello vero, che hai lì con te!), ed estrai cinque carte di fronte a te. Queste sono le carte che l'uomo distinto ti ha dato.

Lui e il rosso hanno già piazzato il buio e il controbuio, e quindi giocoforza partecipano alla mano. Il Messicano scuote la testa e si ritira. Tu cosa fai?

Se decidi di aprire la mano, vai al **41**.
Se invece vuoi abbandonare il tavolo, vai al **42**.

39

Vorresti dire qualcosa al bestione. Vorresti con tutto il cuore fargli capire che non sei uno zotico come lui.
Eppure non ti viene in mente niente.

Passano diversi secondi e tuo lo stai ancora fissando senza proferire parola. L'omaccione ti fissa confuso. Quindi capisci che è meglio salvare quel poco di orgoglio che ti resta, assestandogli un pugno in pieno volto. Questo barcolla un po', ma non mostra segni di dolore.
-Guarda guarda, che bel galletto che ci è capitato!- dice dal suo sgabello un compagno dell'Omaccione.
Qui, mio caro, le cose andranno peggio prima di andare meglio.

Sai come si combatte?
No? Vai al **20**.
Sì? Vai al **29**

40

Le *Benedizioni* sono qualcosa che ti aiuterà notevolmente nella tua avventura: ogni volta che il testo ti chiederà di estrarre degli Attributi, usando una Benedizione hai la possibilità di scartare fino a quattro delle carte che hai appena estratto e ripescarne altrettante. A inizio avventura, disponi di 5 Benedizioni, ma puoi trovarne altre nel corso della partita (qui, ad esempio).

Ora segnati che hai ottenuto una nuova Benedizione, prima di decidere cosa fare al Saloon al **42**. Se invece hai appena messo *knock-out* un bruto, vai al **47**.

41

Apri la mano puntando 5 dollari. L'uomo distinto e il rosso vedono i tuoi 5 dollari, portando il piatto a 15.
Ora si possono cambiare le carte in mano con altre dal mazzo. L'uomo distinto, in quanto mazziere, è il primo ad approfittarne cambiandone una, il rosso tre.

Se lo desideri, hai l'occasione anche tu di cambiare fino a quattro carte.

L'uomo distinto se la ride, punta altri 10 dollari. Il rosso scuote la testa e lascia. Tu cosa fai?

Vedi i suoi 10 dollari? Vai al **43**.
Lasci mano e partita? Vai al **42**.

42

Se non lo hai già fatto, ora puoi andare al bancone al 7, oppure giocare a carte al 8, o unirti alla partita di freccette al 9. Oppure, puoi sempre uscirtene dal saloon per dormire all'aperto al **10**.

43

L'elegantone sorride, allargando i suoi curatissimi baffetti. Mostra spavalderia; potrebbe essere un bluff, ma potrebbe anche avere in mano qualcosa, come la mano precedente.

Punta altri 15 dollari. Il piatto ammonta a 50 dollari, più di uno stipendio normale. Te la senti di andare fino in fondo? Sono i tuoi ultimi soldi, se persi te ne vai a dormire in strada. Tuttavia, se vinci, con quelli che stai per mettere ti ritroverai un gruzzolo di 65 dollari.

Se vedi i suoi 15 dollari, vai al **44**.
Se lasci, salvando il salvabile, vai al **42**.

44

E' il momento dello showdown. Sia gli altri concorrenti che il gruppo di curiosi che circondano il tavolo sono stretti in un silenzio di tensione. Il gruzzolo al centro del tavolo farebbe gola a chiunque.

Osservi le tue carte che stringi fra le dita... hai riposto molta fiducia in loro. L'uomo distinto ora pone le sue sul tavolo. Ha un tris di 6, più un 8 di Cuori e una Donna di Fiori.

Le tua carte sono più alte delle sue? Vai al **45**.
Altrimenti, se hai perso, vai al **46**.

45

-Bene, signorino mio- ammonisci l'elegantone, -ora può prendere le sue carte, i suoi baffi e i suoi bei vestiti, e mangiarseli.-
Ti sorridono anche igli occhi, mentre raccogli nel tuo cappello di 65 mostruosi dollari che hai appena vinto. Godi nel profondo, osservando l'elegantone, umiliato al suo stesso gioco, pendere ed uscirsene nel locale fra gli scherni dei clienti del saloon.

Con la tua vittoria, oltre ad un mucchio di soldi, ti sei meritato una *Benedizione*. Cos'è una benedizione? Vai al **40**.

46

Merda.
Ti ha fregato. Ti ha spennato. Ti ha fatto fare la figura del pollo. Pensi e ripensi a dove puoi aver sbagliato, seduto sotto il porticato nel saloon, di fronte alla via principale di Clarksville.
Te ne sei uscito dal locale con il morale sotto le scarpe, e l'onore ferito. Sai che non serve piangere sul latte versato, ma qui hai fatto capitombolare un'intera mucca. Essere senza soldi nella Frontiera Americana è peggio che esser nudi. Perché se sei nudo, non necessariamente non hai soldi. Ma se non hai soldi, finisci col venderti i vestiti e a ritrovarti *anche* nudo. Merda.

Ora, non ti resta che passare la notte all'aperto, in qualche sudicio buco puzzolente al **16**. Domani, si vedrà.

47

-Fermo dove sei! E lascia andare quell'uomo!-
Una voce imperiosa tuona alle tue spalle. Ti giri e vedi un uomo sulla quarantina, occhi scuri, con due baffoni curati, un bel cappello alto, e una stella sul petto che luccica delle luci del saloon. E un fucile puntato su di te.
-Ehi!- ti difendi, -Io non ho fatto niente, è stato lui a cominciare!-
-Non mi interessa- replica lo sceriffo mentre si sfila con la mano libera le manette dalla cintura, -ma intanto sei tu a finire stanotte in gattabuia. Esci da questo buco con le mani bene in vista.-
Sei costretto a obbedirgli (hai poco da fare il ribelle, con un buco di Winchester nella pancia), e ti allontani lentamente dalla "tua vittima".
Mentre ti infila le manette ai polsi, opponi un'educata protesta -Non puoi farlo! Cazzo, non è giusto!-
-E io sono ingiusto.- ti risponde spingendoti fuori -Andiamo, cammina!-

Ammanettato e fucile puntato alla schiena, lo sceriffo ti scorta fino al suo ufficio, al **2**.

48

-E perché mi ha puntato un fucile alla schiena? Non poteva semplicemente *parlarmi*, come una persona normale?-

Lo sceriffo butta nel posacenere la sigaretta ormai moribonda.
-Questo tipo di lavoro richiede discrezione. Di solito io sparo prima e chiedo dopo, la gente di Clarksville lo sa. Diamine, mi ha eletto per questo. Se mi fossi avvicinato a te nel saloon, davanti a tutti, senza una ragione apparente, solo per *discutere gentilmente*, avrei attirato di certo molte attenzioni non richieste.-
E' un discorso da stronzi, ma riconosci che ha un'innegabile logica, e la risposta ti soddisfa.

"Di che lavoro si tratta?" (**49**)

49

-In cosa consiste un lavoro che richiede un finto arresto per trovare l'uomo giusto?- domandi esponendo la tua naturale curiosità.
Lo sceriffo sorride, con le braccia conserte e ancora appoggiato a pieno peso sullo schienale reclinato della sedia
-Forse è meglio se del lavoro ne parli direttamente con lui.- ti risponde indicando dietro la tua spalla destra.

Ti giri e vedi due uomini, che sono rimasti tutto il tempo in piedi dietro di te. Cavoli, devi essere davvero stanco per non essertene accorto.
Entrambi sono ben abbigliati e composti, tipici uomini dell'Est civile. Il primo è un signore sulla sessantina molto alto e molto magro, con un cilindro nero sulla testa canuta. Il secondo è più giovane, castano, forse quarant'anni, di altezza normale, con una bombetta e due favoriti a coronargli il viso.
-Signor Kelly, le presento Horace William Taussig, e il suo assistente, il signor Langford Lovell Price. I signori vengono da Philadelphia.-
Ti sollevi pigramente il cappello in segno di saluto. Il colpo di scena ti ha sorpreso, ma di certo non ti ha elettrizzato.
-Lieti di conoscerla, signor Kelly.- ricambiano educatamente i due gentiluomini. -Avremmo un affare da proporle...-

"Sono tutto orecchi." (**50**)

50

-La ascolto- rispondi.
Taussig avvicinandosi alla scrivania, espone la questione: -Noi lavoriamo per Edward Cope, ne ha mai sentito parlare?-

Estrai il doppio del tuo Occhio.

Se è una tris o più, vai al **57**.
Altrimenti, vai al **56**.

51

Clarksville non è una città enorme, ma si può dire che contiene bene o male tutto quello che una città di frontiera può offrire. Come ogni città, c'è lo sceriffo locale, c'è una banca, c'è un'armeria, c'è una stalla, ci sono i tipi loschi e quelli rispettabili: ma la differenza fra gli ultimi due la noti soltanto se ti immischi. Tu non sei tipo da immischiarti. E per quelli che vogliono farsi i fatti propri, Dio ha inventato il saloon.
Sei molto stanco, oramai è buio e la città non sembra offrire molta animazione: dovresti al più presto trovarti una stanza. Tuttavia non voglio toglierti la libertà di farti un giretto per le stupefacenti meraviglie locali.

C'è una stalla al **3**, la banca al **5**, l'armeria al **6**. E infine c'è lui, Sua Maestà il saloon. E per scostare le ante a mezza porta che ne formano l'ingresso, devi solo andare al **4**. Nulla di più semplice. Ma lascio a te la scelta.
Sbrigati. E' buio e comincia pure a fare freschino.

52

-Perché non vi rivolgete alla Pinkerton o, ancora meglio, alla Legge?-
Taussig si stringe nelle spalle -Dobbiamo tenere la faccenda più silenziosa possibile: il signor Cope ha molti avversari, e non vogliamo che la notizia di quest'incidente possa offrir loro un vantaggio negli affari.-
-Capisco... roba da politicanti-

"Che cosa mi offrite?" (**53**)

53

-E io cosa ci guadagno?-
Price, che fino a quel momento era ancora rimasto in silenzio dietro di te, si fa avanti per rispondere.
-Se riporta la merce intatta, e scopre chi è stato ad attaccare il convoglio, le daremo 500 dollari.-
Sbigottisci. Cinquecento dollari. Nella tua vita non hai mai visto tanti soldi insieme.
-Cin...quecen...to dollari??-
-Esattamente- interviene Taussig, -a patto naturalmente della sua discrezione presente e futura-
-Stiate tranquilli, sarò più muto di un serpente!-
Lo sceriffo dalla sua sedia lascia intravedere un sorriso compiaciuto, sotto quei baffoni.
-Bene!- esclama, -sono contento che vi siate messi d'accordo. Kelly, lei e Price partirete domattina all'alba-

"Io *e chi*?" (**54**)
"D'accordo" (**55**)

54

-Non sapevo che avrei lavorato in compagnia-
-Le serve qualcuno che possa identificare la merce e aiutarla nel filtrare le informazioni sulla spedizione- ribatte Price, -il mio aiuto le è indispensabile-
-Sa almeno sparare?- chiedi sprezzantemente allo sceriffo.
-Signor Kelly, io ho combattuto con onore per l'esercito dell'Unione, durante la guerra!- esclama Price con offeso orgoglio, -Non le permetto di...-
-D'accordo, d'accordo... sa sparare, ho capito...-
Dopo aver concluso il teatrino, lo sceriffo, vagamente spazientito, riprende il discorso: -...voi due partirete domattina all'alba-

(Continua al 55)

55

-Price dormirà all'albergo dov'è attualmente alloggiato, mentre lei, Kelly, passerà una dolce notte dietro le sbarre- dice McGee.
Ha un sorriso talmente largo che gli si potrebbero spaccare le guance, bastardo.
-D'accordo, allora ci aggiorniamo domattina all'alba. Buonanotte, signori- si congedano Taussig e Price prima di uscire dalla porta.
-Perché diavolo dovrei dormire in prigione, io??- apostrofi.
-Non farei mica una bella figura ad arrestare un uomo e lasciarlo subito andare via. Attirerei sospetti, e poi sono pur sempre lo sceriffo, qui- dice McGee aprendoti la cella. Ti fa segno di entrare e, a malavoglia, entri.
-Non va affatto bene- dici rassegnato.
-Tranquillo, ti risparmierò la sveglia a suon di secchiate, domani-
-Sono commosso-
Lo sceriffo richiude la cella dietro di te, e si stravacca di nuovo sulla sedia, abbassandosi il cappello per dormire un po'. Tu ti sdrai sul tuo misero pancaccio. Sembra di dormire sopra una bara.
-Ah, mi dimenticavo- dice McGee senza nemmeno sollevarsi il cappello dagli occhi, -di solito io nel sonno russo come un orso-
"Fantastico" pensi, "che gran bella serata di merda".

fine demo

56

-No, non l'ho mai sentito.-
-Il signor Cope si occupa del rinvenimento e del trasporto di particolari risorse naturali di

questo territorio. Non posso entrare nei dettagli, ma le basti sapere che girano molti interessi economici e politici attorno a queste merci.
Due settimane fa, una spedizione del signor Cope è scomparsa nei pressi del fiume Carson.-
-Indiani Shoshoni? Banditi?- chiedi.
-Non lo sappiamo. Quello che ci preme ora, è salvare il carico. Dovrebbe trattarsi di un cinque o sei chili, ma il valore di quella merce è *inestimabile*.-

"Perché io?" (**52**)
"Che cosa mi offrite?" (**53**)

57

-Non è quel professore che studia antichi animali?-
-Corretto, signor Kelly. Il signor Cope si occupa del rinvenimento e del trasporto di fossili, ossa di animali preistorici. Non posso entrare nei dettagli, ma le basti sapere che girano molti interessi economici e politici attorno a queste merci.
Due settimane fa, una spedizione del signor Cope è scomparsa nei pressi del fiume Carson.-
-Indiani Shoshoni? Banditi?- chiedi.
-Non lo sappiamo. Quello che ci preme ora, è salvare il carico. Dovrebbe trattarsi di un cinque o sei chili, ma il valore di quel rinvenimento è *inestimabile*.-

"Perché io?" (**52**)
"Che cosa mi offrite?" (**53**)

Appendice I. Riassunto Regolamento

Materiali di gioco

Per giocare serve solo un normale *mazzo di carte francesi* da 54 (comprendenti le 13 carte di ciascuno dei quattro semi e i 2 Jolly), e una *matita* per tenere gli appunti.
Non ti occorre altro (oltre naturalmente al libro).

Caratteristiche

Le caratteristiche del tuo personaggio si dividono in Punteggi e Attributi. Una volta determinate le tua Caratteristiche, puoi appuntarle nell'Atto di Nascita a inizio libro.

Punteggi

I Punteggi rappresentano lo stato attuale del tuo personaggio, e sono due: Resistenza e Benedizioni.

La *Resistenza* consiste nel tuo stato di salute: ogniqualvolta rimani ferito, perdi alcuni punti di Resistenza. Quando il punteggio raggiunge lo 0, sei morto. Puoi anche guadagnare punti, se ti riposi o ti curi, ma il punteggio non potrà mai superare quello iniziale, che rappresenta la tua forma perfetta. Puoi determinare il tuo punteggio iniziale di Resistenza pescando una carta: se è un numero, aggiungi 15 e hai la tua Resistenza; se è una figura o un jolly, pesca la carta successiva. Quando la tua salute è inferiore a 10, i tuoi Attributi subiscono un malus di 1 punto ciascuno.

Le *Benedizioni* sono invece qualcosa di più astratto: ogni volta che estrai le carte (vd. la sezione *Estrai!*), usando una Benedizione hai la possibilità di scartarne fino a quattro e ripescarne altrettante. Se vuoi scartarne di più, o se quelle che hai pescato non ti vanno ancora bene, devi usare un'altra Benedizione. A inizio avventura, disponi di 5 Benedizioni, ma puoi trovarne altre nel corso della partita. Le Benedizioni non hanno un limite massimo, puoi collezionarne quante ne vuoi.

Attributi

I Attributi rappresentano le qualità innate e le abilità apprese del tuo personaggio: sono Mano, Occhio, Fegato e Cuore. Queste caratteristiche le determini a inizio avventura, e non subiranno modifiche.

Mano (♠) rappresenta le azioni fisiche, ovvero qualsiasi cosa tu compia con le mani o il corpo. Mano copre qualsiasi cosa dal cazzotto al saper fare i nodi.

Occhio (♢) misura l'acume dei tuoi sensi e il tuo intelletto. L'Occhio può avvertirti di

un'imboscata al canyon, o può ragguagliarti sulle tradizioni Apache.

Fegato (♣) riflette il vigore e la salute, così come il coraggio e la freddezza: serve Fegato per affrontare l'intero esercito texano, e serve molto Fegato per non farti tremare la mano.

Cuore (♡), infine, descrive le tua capacità sociali e il tuo carisma. Serve Cuore per convincere la città a ribellarsi ai bulli della ferrovia.

Hai 11 punti da distribuire liberamente fra queste quattro caratteristiche: tuttavia ti sconsiglio caldamente di assegnare meno di 2 punti ad un Attributo. Se sei masochista puoi anche provarci, ma non farai tanti passi, prima di mordere la polvere là fuori.

Estrai!
Durante la partita compirai diverse scelte a affronterai diverse difficoltà: per non essere sopraffatto da queste, ti dovrai opporre "estraendo" certuni Attributi; ovvero dovrai scoprire da un mazzo mescolato tante carte quanti sono i punti di quegli Attributi.
Per superare quell'ostacolo (che può essere un'azione complessa o sparare a un nemico), dovrai "batterlo" alle carte, seguendo le regole del poker (per le combinazioni del poker vd. Appendice II).
Di norma, ti verrà chiesto di estrarre 2 Attributi insieme, oppure il doppio di un Attributo: rispettivamente, dovrai pescare un numero di carte pari alla somma dei due punteggi, o al doppio del singolo punteggio.
Per migliorare le carte estratte, come ho già detto, puoi ricorrere alle Benedizioni.
Se estrai o peschi un jolly, sei fortunato: puoi assegnare al jolly *qualsiasi seme e valore* tu desideri.

Le Sfide
La Frontiera è un posto pieno di canaglie e diavoli. Non passa di solito molto tempo prima che la tua vita sia messa a repentaglio da qualche testa calda. Quando questo accade, vedrai sotto il nome dell'avversario o dell'ostacolo alcune carte: queste sono la migliore combinazione del nemico. Per restare nel regno dei respiranti, con le tue carte estratte devi ottenere una combinazione superiore a quella ivi descritta.

Appendice II. Punti del Poker

Queste di seguito sono le diverse combinazioni di carte del poker, in ordine dalla più forte alla più debole.

Scala Reale
Le cinque carte con valore più alto per colore. Una Scala Reale e' essenzialmente una Scala

Colore Asso Alto.

Scala Colore
Qualunque cinque carte dello stesso colore in ordine consecutivo.

Poker
Quattro Carte dello stesso tipo (per esempio, 4 Re), con una carta diversa.

Full
Un tris di un valore e una coppia di un altro. Fra due Full, il Tris viene considerato prima.

Colore
Qualunque cinque carte non consecutive dello stesso colore. (Se sono consecutive, hai una Scala Colore).

Scala
Qualunque cinque carte consecutive di diversi colori. Asso può essere alto (vicino ad un Re) o basso(vicino ad un 2) ma non tutti e due allo stesso tempo.

Tris
Tre carte dello stesso valore(una tripla), con due carte diverse.(Se le altre due sono uguali, avresti un Full).

Doppia Coppia
Qualunque paio di un valore, più un altro paio di altro valore. Se le mani hanno lo stesso valore alto, il secondo paio decide il vincitore. Se pareggiano tutti e due le paia, la carta rimanente decide.

Coppia
Qualunque due carte di ugual valore. Quando due carte hanno lo stesso valore, le rimanenti carte decidono.

Carta Alta
Se nessun valore di mano è raggiunto, la carta più alta decide il vincitore. Se due mani hanno carta di simile valore, le restanti carte decidono.